

# REGOLAMENTO TECNICO TAMBEACH PRO

Approvato dal CF FIPT del 7.2.2015

## Articolo 1: Attrezzi di gioco

Gli attrezzi per lo svolgimento del gioco del tambeach consistono in un *tamburello* ed in una *palla da tennis*.

## Articolo 2: Categorie del gioco del tambeach

Il tambeach si articola nelle categorie del “singolare” maschile e femminile, del “doppio” maschile e femminile e del “doppio misto”.

Ulteriori ripartizioni all'interno di queste categorie (*con esclusione del “misto”*) sono determinate secondo le fasce di età: “assoluto”, “under 18”, “under 15”.

Esiste altresì una categoria “under 12”, nella quale maschi e femmine gareggiano insieme.

## Articolo 3: Campo di gioco

Il campo di gioco, di forma rettangolare, deve essere posto su una zona pianeggiante di un arenile o comunque su un'area costituita da un fondo sabbioso.

Per le categorie del doppio e del misto la lunghezza totale del campo è di **m 24** e la larghezza di **m 12**.

*Il rettangolo di gioco è diviso in due metà campo uguali da una rete centrale*, tesa parallelamente ai lati corti del campo, la cui altezza al centro deve essere compresa tra i **215 e i 220 cm**.

La rete è sostenuta da due montanti distanti circa 50 cm dalle linee laterali del campo di gioco.

Durante le gare i giocatori di ciascuna squadra agiscono in una metà del campo, spostandosi in essa liberamente, senza l'obbligo di occupare ciascuno un settore fisso.

Soltanto nell'azione di battuta i giocatori di ciascuna squadra si dispongono, secondo una precisa sequenza, nei due settori della propria metà campo, determinati dalla linea longitudinale parallela ai lati lunghi del campo e passante per il centro.

Per le categorie del *singolare maschile assoluto*, restano inalterate la lunghezza complessiva del campo (m 24) e l'altezza della rete, ma la larghezza del campo è di **m 7,5**. Per le categorie dei *singolari femminile assoluto, under 18 e under 15*, restano inalterate lunghezza del campo e altezza della rete, mentre la larghezza del campo è di **m 6,5**.

Per la categoria del *singolare under 12* la larghezza è fissata in m 6 e la lunghezza di ciascuna metà campo m 10.

Tutte le linee di delimitazione del campo devono essere ben visibili, di larghezza minima di cm 5 e massima di cm 8 e fanno parte integrante del campo. Essendo poggiate sulla sabbia e fissate solo alle estremità, durante la gara possono essere accidentalmente spostate: sarà competenza dell'arbitro farle riallineare non appena sia conclusa l'azione di gioco in corso; egli deciderà altresì se far ripetere il punto, qualora non sia possibile stabilire dove sia esattamente caduta la palla oppure assegnare il punto a una squadra, quando sia sicuro del proprio giudizio.

## Articolo 4: Operazioni preliminari e disposizione dei giocatori in campo

Prima dell'inizio della gara l'arbitro sorteggia una squadra, il cui capitano ha il diritto di scegliere:

- Battuta iniziale (da destra)
- Risposta (da destra)
- Campo

Questo sorteggio va ripetuto al III (2/3) o V (3/5) set, con l'aggiunta della scelta della DIAGONALE e CAMPO.

All'inizio delle partite di doppio la squadra che batte schiera il primo battitore dietro la linea di fondo, in corrispondenza del settore destro della propria metà campo (*guardando verso la rete*).

Il battitore dovrà indirizzare la palla nel settore diagonalmente opposto della metà campo avversaria. Soltanto il giocatore avversario schierato in tale settore può rispondere alla battuta (*nelle altre fasi di gioco, è opportuno ribadirlo, ciascuna squadra occupa la propria metà campo senza dislocazioni obbligatorie per i giocatori, che sono liberi di colpire la palla in qualunque punto della propria metà campo*).

Il primo battitore batte per tre punti di seguito (*contando sia quelli realizzati dalla sua squadra sia quelli della squadra avversaria*) e la battuta deve essere ricevuta, in questo primo turno, dallo stesso ricevitore avversario, sempre nel settore di campo diagonalmente opposto a quello del battitore.

Nei successivi tre punti la battuta passa alla squadra avversaria e il giocatore che aveva in precedenza ricevuto, batterà a sua volta sull'avversario che aveva iniziato i turni di battuta.

Pertanto ogni tre punti la battuta passa da una squadra all'altra, ma dopo la prima sequenza, in cui due giocatori hanno, l'uno sull'altro, battuto e ricevuto, essi cedono il posto di battitore-ricevitore al rispettivo compagno di squadra, invertendo con lui il settore di gioco (*ovviamente, come già detto, lo spostamento è obbligatorio solo nell'azione di battuta-ricezione*). Nelle gare di singolare i due avversari si alternano alla battuta ogni tre punti.

Nelle gare di misto è obbligatorio per l'uomo battere sull'uomo e per la donna sulla donna avversaria.

Nel 2° set, dopo l'inversione di campo, inizia a battere sulla diagonale di sinistra la squadra che aveva cominciato il 1° set in ricezione. Essa sceglie liberamente il suo primo battitore, al quale si contrappone obbligatoriamente in ricezione l'avversario su cui il battitore non aveva battuto nel set precedente (*in pratica, si incrociano gli avversari*).

I turni di battuta e ricezione si alternano con gli stessi criteri adottati nel 1° set.

Nei set di spareggio (*il 3° o il 5°*) le squadre si alternano regolarmente alla battuta ogni tre punti, ma si sorteggia nuovamente la squadra cui spetta di scegliere:

- il campo e la diagonale
- la battuta iniziale,
- la risposta;

La squadra che inizia a battere decide liberamente il suo primo battitore, la squadra che inizia a ricevere sceglie liberamente il primo ricevitore.

Chi ha battuto resta subito dopo in ricezione per i tre punti successivi.

Viceversa la squadra in ricezione all'inizio del set di spareggio può affidare al ricevitore il primo turno di battuta di propria competenza, oppure può fare battere al suo compagno, che è tenuto però subito dopo la battuta, a ricevere.

Per equilibrare i vantaggi e gli svantaggi eventualmente determinati dal vento, nel corso del set di spareggio le due squadre (*o i due avversari, nella categoria del singolare*) invertono il campo dopo il 3° punto (*sommando i punti realizzati da entrambe le squadre*) e poi dopo il 9°, dopo il 15° e così di seguito ogni sei punti.

In tutti gli incontri di qualsiasi categoria, qualora un set giunga al punteggio di 12-12, l'alternanza alla battuta si svolge nella sequenza avviata, ma ogni turno di battuta e ricezione è di 1+1 punti (*anziché 3+3*).

## Articolo 5: Battuta

I turni di battuta si alternano ogni tre punti (*ogni punto, qualora il punteggio del set pervenga al 12-12*).

Nella categoria del singolare la palla, colpita dal tamburello del battitore, deve superare la rete ed essere indirizzata nella metà campo avversaria.

Nella categoria doppio e misto la palla deve superare la rete ed essere indirizzata nel settore avversario diagonalmente opposto.

Nel singolare il battitore si posiziona in un qualsiasi punto dietro la linea della propria metà campo; il ricevitore sceglie il punto della propria metà campo in cui piazzarsi per rispondere alla battuta.

Nel doppio il battitore si posiziona dietro la linea di fondo del settore di battuta della propria metà campo (*quello di destra, guardando verso la rete*) e il suo compagno si dispone nel settore adiacente; il ricevitore (fissato dalle turnazioni) si piazza nel settore adiacente.

Per ogni battuta sono a disposizione due tiri.

Il doppio fallo comporta l'assegnazione del punto alla squadra avversaria.

In caso di net il tiro si considera non effettuato, qualora la palla ricada nel settore di ricezione o venga colpita dal ricevitore prima di toccare il suolo.

Nella categoria del doppio, se la palla dibattuta è toccata prima di giungere al suolo, dal compagno del ricevitore, il punto viene assegnato alla squadra del battitore, anche nel caso in cui la palla risulti chiaramente indirizzata fuori dal settore di ricezione.

Nel tiro di battuta la palla, colpita dal giocatore al servizio, deve essere ben visibile e libera in aria.

A tal fine dovrà essere lanciata dalla mano verso l'alto o il basso o lateralmente, con qualunque angolazione si voglia, prima di essere colpita dal tamburello. In caso di battuta scorretta l'arbitro fa ripetere il tiro e, se l'errore è reiterato, assegna "fallo" al giocatore e fa battere di conseguenza la "seconda palla di servizio" (*oppure attribuisce il punto all'avversario, qualora sia stata giocata la "seconda palla"*).

All'inizio di ogni gioco (*o "punto"*) si deve attendere il segnale dell'arbitro, dopodiché il battitore dovrà eseguire il servizio entro 15"; il "fuori tempo" vale come prima palla di batta errata.

Prima del segnale di avvio dell'arbitro sia il giocatore al servizio sia quello in ricezione possono segnalare di non essere pronti, alzando la mano.

E' di competenza dell'arbitro ritardare l'avvio del gioco, valutando le situazioni oggettive.

Nell'azione di battuta la palla viene considerata in gioco dal momento in cui è toccata dal tamburello del battitore.

Se nell'azione di battuta il battitore si avvede di aver lanciato in modo errato la palla, può ripetere il lancio, purché abbia evitato di toccare la palla con il tamburello (lasciandola cadere al suolo o riprendendola con la mano).

## Articolo 6: Realizzazione del punto

Una squadra realizza il punto quando riesce a far cadere la palla sul suolo del campo avversario la palla colpita con il tamburello con l'avambraccio e la mano che impugna il tamburello, dopo che la stessa abbia superato la rete all'interno dei montanti della loro proiezione.

Qualora la palla lanciata da una squadra cada al suolo fuori dal terreno di gioco, il punto va alla squadra avversaria.

Si ribadisce che è nel campo di gioco anche quando tocca il margine esterno delle linee di delimitazione.

Quando la palla ha superato regolarmente la rete, la squadra che riceve quel tiro evita di subire il punto e mantiene la palla in gioco se con un solo colpo di tamburello rimanda la palla oltre la rete, nella metà campo avversaria; ad esclusione della battuta, può anche toccare la rete, purché la scavalchi e ricada nel campo avversario.

Poiché la palla va colpita in volo rientra nella valutazione dei giocatori giudicare se essa sia indirizzata in campo o fuori; la palla toccata (*con il corpo o con il tamburello*) da un giocatore è con ciò stesso resa valida per la squadra che l'abbia lanciata, anche nel caso in cui sia stata indirizzata fuori dal campo di gioco.

Si commette fallo e il punto viene assegnato alla squadra avversaria nei seguenti casi:

- a) quando la palla è toccata con qualsiasi parte del corpo, esclusi l'avambraccio e la mano che impugna il tamburello;
- b) quando non è rimandata nel campo avversario con un solo colpo, ma viene toccata consecutivamente, sia pure con il tamburello, da entrambi i giocatori della medesima squadra oppure dal medesimo giocatore; non è considerato fallo il caso della doppia, cioè l'accidentale doppio tocco della palla, che si verifica talvolta quando si colpisce di rovescio;
- c) quando la palla in gioco colpisce i montanti della rete;
- d) quando nel corso di un'azione un giocatore invade la metà campo avversaria, scontrandosi con l'avversario o impedendogli di rinviare la palla o anche semplicemente toccando la rete col corpo o con il tamburello.
- e) Il colpo si considera nullo e l'azione va pertanto ripetuta quando la palla si rompe durante una fase di gioco o nel verificarsi di una improvvisa impraticabilità di campo.

## Articolo 7: Durata dell'incontro

Gli incontri si svolgono al meglio dei tre set; nelle semifinali e finali del doppio e del singolare maschile assoluto e nelle finali di tutte le altre categorie (*esclusa quella degli "under 12"*) si svolgono al meglio dei 5 set. E' comunque data facoltà al comitato organizzatore, d'accordo con la giuria, di effettuare gare al meglio dei 5 set anche a partire dai quarti di finale.

Al meglio dei tre set una squadra si aggiudica il set quando raggiunge quota 12 punti con almeno due punti di scarto sulla squadra avversaria. Mancando tale scarto, si procede a oltranza. Sul punteggio di 12-12 il gioco continua con turni di battuta di un solo punto, finché una delle due squadre non abbia acquisito un vantaggio di almeno due punti sull'avversaria.

Al meglio dei cinque set una squadra si aggiudica il set quando raggiunge quota 12 punti, con almeno due punti di scarto fino a 16-16. Segue quindi killer-point a 17 per l'assegnazione del set ad esclusione del V set, che prosegue invece ad oltranza fino al raggiungimento di almeno due punti di scarto.

Nelle partite al meglio dei tre set le squadre invertono il campo nel secondo set, mentre sorteggiano nuovamente il campo e la diagonale, la battuta o la risposta nel terzo set di spareggio. Nelle partite al meglio dei cinque set le squadre invertono il campo ogni set. Nel caso di un 5° set di spareggio si procede a un nuovo sorteggio per il campo e diagonale, la battuta, o la risposta.

Al termine del 2° set e dell'eventuale 4° set è prevista una sospensione di due minuti. Ogni squadra può chiedere inoltre, due volte nel corso della partita, un time-out di un minuto, al termine di un'azione di gioco.

In caso di infortunio o malore un giocatore può richiedere la sospensione della partita per tre minuti, una sola volta durante tutto l'incontro. Qualora non possa riprendere il gioco al termine della sospensione, l'incontro verrà interrotto e la vittoria sarà aggiudicata "per rinuncia" alla squadra avversaria.

In caso di cattivo tempo, impraticabilità del campo, sopravvenuta oscurità, la partita sarà interrotta; verrà ripresa nel termine più breve possibile con il punteggio acquisito al momento della sospensione.

## Articolo 8: Classifica

Qualora un torneo preveda gironi eliminatori "all'italiana" e si effettuino gare sulla distanza di due set di gioco, verranno attribuiti due punti per ogni gara vinta, zero punti per ogni gara persa, un punto ogni gara pareggiata.

A parità di punteggio fra due squadre si terrà conto, nell'ordine:

- a) del risultato acquisito nell'incontro diretto;
- b) della migliore differenza punti nell'incontro diretto;
- c) della migliore differenza punti nel girone.

In caso di ulteriore parità si ricorrerà a un set di spareggio o a sorteggio, secondo quanto stabilito dalla giuria e dal comitato organizzatore.

A parità di punteggio fra tre o più squadre si terrà conto, nell'ordine:

- a) della migliore differenza set nel complesso degli incontri diretti;
- b) della migliore differenza punti nel complesso degli incontri diretti;
- c) della migliore differenza set in tutti gli incontri del girone;
- d) della migliore differenza punti in tutti gli incontri del girone;
- e) del sorteggio.

Qualora, durante lo svolgimento di un girone, una squadra che abbia già giocato alcuni incontri decida di ritirarsi, non saranno considerati, al fine della classifica finale, tutti gli incontri disputati dalla squadra suddetta.

Tutte le fasi successive ai gironi eliminatori si svolgono con la formula dell'eliminazione diretta al meglio dei tre o dei cinque set, a meno che il comitato organizzatore, d'accordo con la giuria non abbia deciso di procedere con altri turni di girone "all'italiana", escluse le fasi di semifinale e finale.

## **Articolo 9: Orario delle gara**

Ciascuna squadra è tenuta a presentarsi sul campo di gioco entro l'orario fissato dal comitato organizzatore. E' tollerato un ritardo massimo di **10 minuti**, oltre il quale la squadra ritardataria viene dichiarata perdente con il punteggio di 12-3, 12-3 a favore della squadra avversaria. E' possibile richiedere modifiche dell'orario di inizio di ogni incontro, purché tale richiesta sia fatta in tempo utile per essere comunicata alla squadra avversaria e purché lo spostamento dell'orario richiesto non comporti nocumento allo svolgimento del torneo.

Se entrambe le squadre non si presentano entro l'orario fissato, verranno squalificate dal torneo, quando la partita sia ad eliminazione diretta; avranno assegnata entrambe partita persa (12-3,12-3), se si tratta di un incontro di girone "all'italiana". Prima dell'effettivo inizio di ogni gara sono previsti 2 minuti di riscaldamento per le squadre in campo.

## **Articolo 10: Composizione delle squadre**

Di norma la composizione della squadra non può essere modificata durante lo svolgimento del torneo. Nelle categorie del "doppio" e del "misto" qualora uno dei due giocatori della squadra si trovi nell'impossibilità di proseguire il torneo, potrà essere sostituito con un altro non iscritto al torneo, purché lo stesso non sia ancora giunto alla fase degli ottavi di finale; in ogni caso l'autorizzazione della sostituzione spetta, con decisione insindacabile, alla giuria.

## **Articolo 11: Giuria**

Per il regolare svolgimento dei tornei viene istituita una giuria composta da un rappresentante dell'organo periferico federale (presidente) e da due membri del comitato organizzatore. Alla prima seduta la giuria delibera sulle modalità di svolgimento del torneo ed effettua gli abbinamenti delle squadre, secondo apposite classifiche predisposte dall'organo periferico federale o in base a sorteggio. La giuria decide altresì sui reclami presentati per eventuali irregolarità.

Gli arbitri dei tornei sono designati dalla giuria coadiuvata dal comitato organizzatore. Gli arbitri provvedono al sorteggio per la scelta di campo o battuta; danno il segnale di avvio ad ogni azione di gioco (è consentito però alle squadre, di comune accordo, di rinunciare a tale segnale di avvio); controllano la corretta disposizione in campo dei giocatori; valutano la regolarità della battuta; decidono sull'attribuzione dei punti a ciascuna squadra (con l'eventuale collaborazione di guardalinee); compilano il referto sportivo; autorizzano le sospensioni di gioco; interrompono e rinviando le partite.

Le decisioni degli arbitri hanno valore insindacabile.

## **Articolo 12: Tesseramento**

Tutti i partecipanti ai tornei federali di tambeach devono essere in possesso di regolare cartellino di tesseramento con società sportiva affiliata alla F.I.P.T..

## **Articolo 13: Modifiche al regolamento**

La F.I.P.T., tramite l'apposita Commissione Nazionale Tambeach, ha la facoltà di apportare al presente regolamento tutte le modifiche che riterrà opportune, al fine di migliorare l'organizzazione del gioco e la sua diffusione.